以更高效率為大家介紹遊戲新資訊

GPM EX

今期出紙16大版　　隨《遊戲誌》第43號附送

遊戲誌 GAME PLAYERS EX

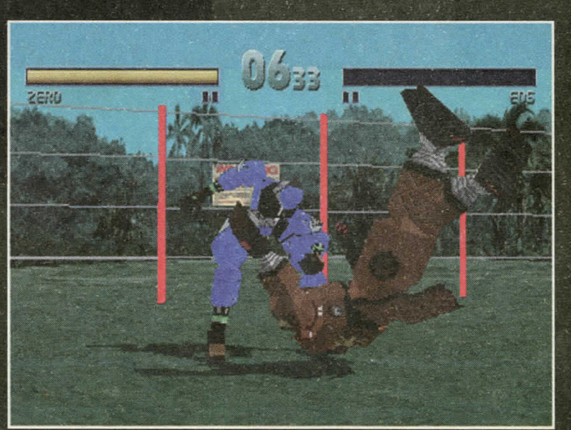
VOL.17

不另收費

ZERO DIVIDE 2-THE SECRET WISH

"THE SECRET WISH"
©1996,97 ZOOM ALL RIGHTS RESERVED.

ZERO 伸出一腳踢中 EOS（於熱帶雨林）



ZERO 再用投技撻下 EOS（於熱帶雨林）

PS FIG ZP

製造商：ZOOM
發售日：6月27日預定
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

推出已久的3D格鬥對戰遊戲《ZERO DIVIDE》，終於決定了推出第二集了，而今集作品的名字，就是叫做《ZERO DIVIDE 2-THE SECRET WISH》了。

曾一度延期的《ZERO DIVIDE 2-THE SECRET WISH》，加入了一些新的要素，尤其是其中四種類屬性的牆壁，而今次的遊戲畫面將會比上一集作出一個大大的改進，不論是人物的流暢度及人物的速度，都會有大大的改變，所以《Z.D.2》相信將會令人耳目一新。

以往的《ZERO DIVIDE》中，都是以假想的現實空間作為舞台，所以今次亦不例外，在舞台上亦經過精心的設計，那麼究竟《Z.D.2》中，會令人有甚麼的驚喜呢？據十分可靠的消息透露，其中的幾位舊人物ZERO、WILD 3、IO、EOS及CYGNUS都依然會在《Z.D.2》中出場，其他的人物如TAU、DRACO、NEREID、ZULU及兩名隱藏人物——XTAL、NECO會否登場呢？這一點就不得而知了，不過暫時得知的就是最起碼有一位新人物登場，他的名字叫做CANCER（癌症？），而身他的身體有如一隻「蜘蛛」，不若現在刊出一些圖片，給各位《遊戲誌》的讀者先睹為快吧！

新的 STAGE 簡介

充滿了機械感的STAGE

這一版是成七角的錐形狀，有三道牆壁若到了一定性的重擊之後就會崩塌。

充滿了熱帶雨林氣息的STAGE

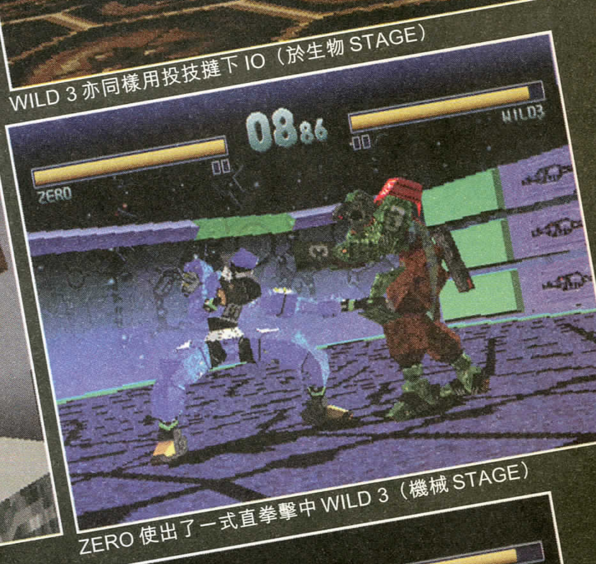
四周都是被熱帶雨林包圍着，而且有一些鋼線包圍着，有如《侏羅紀公園》一樣。

生物的STAGE

這一版中有一種類似蜜蜂的生物，而場地是成正六角形，地面上有如一個蜜蜂巢。

WILD 3 用腿技打到 IO（於生物 STAGE）

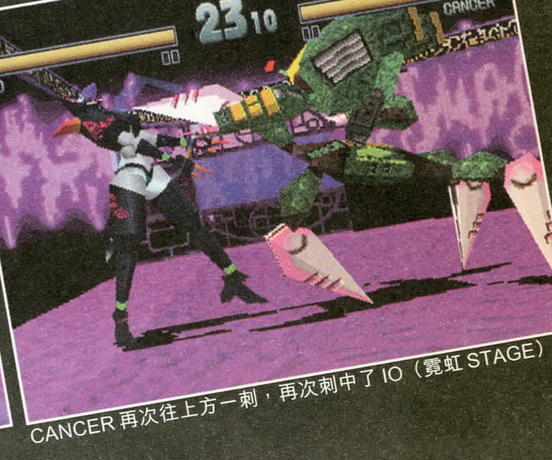
WILD 3 亦同樣用投技摔下 IO（於生物 STAGE）



ZERO 使出了一式直拳擊中 WILD 3（機械 STAGE）

ZERO 使出朝天腳踢中新人物 CANCER（岩場 STAGE）

ZERO 再使出下段腳掃中 CANCER（岩場 STAGE）



CANCER 再次往上方一刺，再次刺中了 IO（霓虹 STAGE）

ZERO 與 WILD 3 等待着機會重創對手（機械 STAGE）

IO 被 CANCER 刺中了（霓虹 STAGE）

CYGNUS 及 EOS 以靜制動；背境看來相當不俗（日本 STAGE）

CYGNUS 被 EOS 的上段腿招踢中了（日本 STAGE）

岩場STAGE

於中國一些隱閉的山中，長方形的場地旁邊有一些峭壁聳立，在場地的下方就是奈落之底。

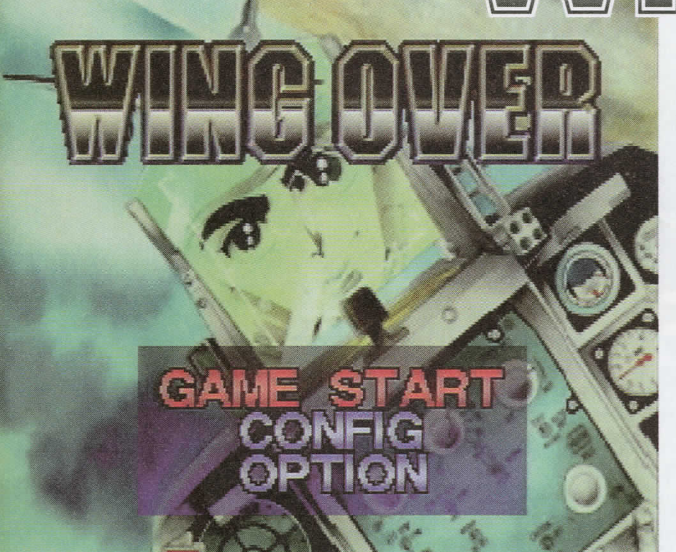
霓虹風味的粉紅色飯團STAGE

到了現時的階段，還未對這一個STAGE有清楚的資料，但知道這裏四周都是一片粉紅色。

日本風味的STAGE

在這一版中有一個十分大的月亮，在十分多的屏風圍着，在屏風上有一些奇怪的日本畫；在場地的四周都有雲圍繞着，而且這處都是十分荒涼，明顯地是很少有人來到這裏。

WING OVER

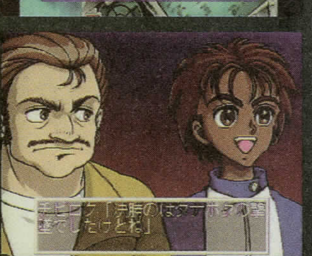


若果你對漫畫有濃厚的興趣的話，應該對新谷 薰這一個人不感到陌生了，他的畫大部分都是與戰機拉上關係的；其中他的一套漫畫原作《AREA 88》，真的是非常不俗的作品，而且還曾被改編成動畫及遊戲，相信大家都可能玩過這一隻射擊遊戲；在次世代遊戲機中出現的這一隻《WING OVER》，雖然新谷 薰先生只是負責人物的設計，但是這相信已經吸引了不少朋友去玩這一隻遊戲了。



製造商：PACK IN VIDEO
發售日：發售中
售價：5800 日圓
記憶：1 BLOCK
容量：CD-ROM









操作介紹

○鍵——機槍
×鍵——導彈
△鍵——雷達航燈
□鍵——轉換 LOCK-ON
十字鍵——↑是下降、↓是上昇、左是將戰機向左側、右是將戰機向右側
L1 鍵——減低速度
L2 鍵——往左飛行
R1 鍵——增加速度
R2 鍵——往右飛行
SELECT——觀看地圖，視察敵方的位置（當出了地圖之後再按 START 的話，就可以暫停遊戲）
START——轉換視點，而視點一共有三種顯示

遊戲中的數個模式

TOURNAMENT GAME

這是一個以隊制的形式去爭取冠軍的MODE，在遊戲中是以分組去比賽，勝出的一方將會取得豐富的獎金，然後就可以在商店中購買喜愛的配件，而且還可以到酒吧中找一些新的機師，不過招攬機師的價錢就有一點貴了。

SCENARIO GAME

遊戲的一個故事模式，以故事為主要的骨幹，而故事中的劇情亦十分不錯，感覺上與TOURNAMENT GAME截然不同。

FREE GAME

這一個MODE中，可以隨意改變自己的戰機零件、作戰的對象、地區的選擇及還境中有否霧等等，去作一個練習，若各位是初次玩這一個遊戲的話，筆者提議你還是在這一個MODE中練習一下吧！

VS GAME

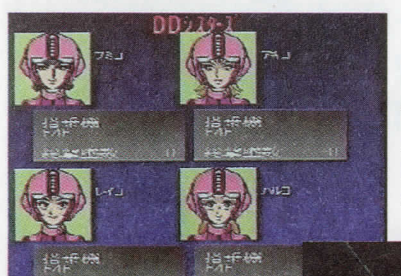
遊戲中的對戰MODE，不過這遊戲是要使用通訊對戰的。

SURIVAL

與電腦的單對單比賽，可以測試一下自己的實力。

TOURNAMENT GAME的玩法

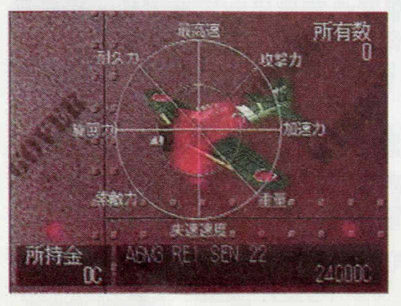


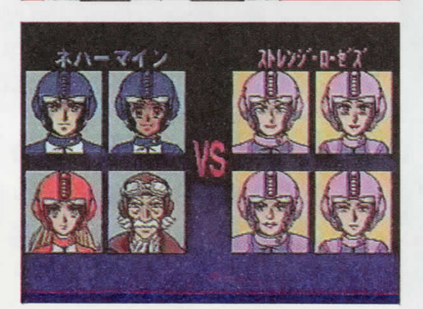


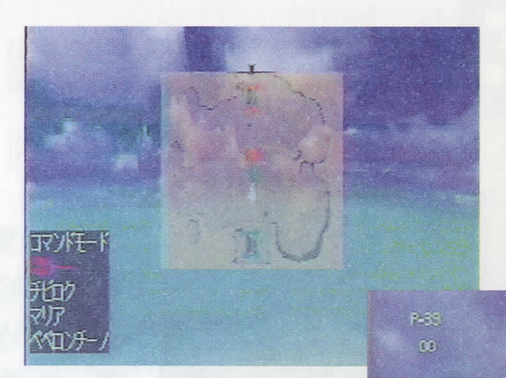
在這個模式中，最初可以做的，就是在監督處詢問一下敵人的情布了，除了觀看對手的戰鬥狀態之外，還可以看一看對方成員所駕駛的是甚麼戰機，這麼一來就可以在戰鬥中知道對手是誰了，若對手是強敵的話，就可以先行將他解決；那甚樣才可以看到對手中那一個機師是強敵呢？其實各位可以在總擊墜數中看得到。

除了觀看敵方的資料之外，在另一位助手處還可以看到己方的戰機曾受到幾大的傷害、戰機的性能等等資料，這樣就可以對自己的同伴更加了解，在戰鬥時就可以向他們作出適當的指示，而他還可以助你更換戰機的零件及為人物轉換戰機，在每一次購買零件或新戰機完畢之後，都可以來這裏找他幫忙。

那麼，在那裏可以尋找到購買的地點呢？只要大家到酒吧中，是有一些非常不錯的零件及新戰機可供選擇的，當然還可以在這裏賣掉你不再需要的配件，而且，在這裏有時還可以找到一些新的機師，不過他們要求的金額都十分之高，所以在沒有太多錢的時候，寧可購買新的配件，都千萬不要招攬他們；而在每一版新的地方之中，都有一些新的機師在酒吧內，若真的有意找機師的話，就在每一場戰鬥完畢之後來酒吧找找看吧！

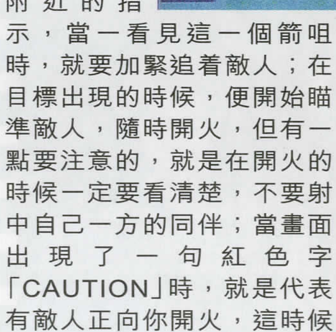




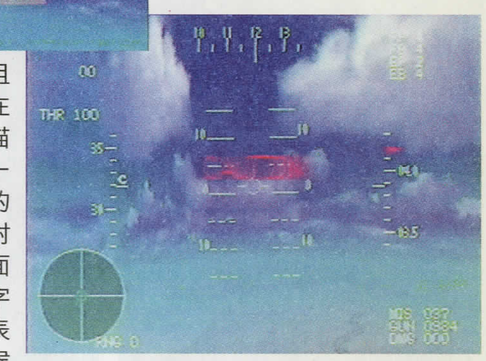


在每一場戰鬥之間，各位都可以在TEST FLIGHT中測試一下戰機的性能及操作的，而且還有10個LEVEL可供各位去選擇。

在賽事方面，是以分組淘汰的方法來進行，若能夠在第一場賽事勝出，就可以繼續與鄰組的勝出者戰鬥，如是者戰鬥四場之後，就算完成了一段賽事，而酬金方面就視乎你能夠勝出多少場戰鬥了。



在戰鬥中的時候1，按下SELECT鍵的話，是會有一張地圖出現的，地圖中的白色點就是你自己的所在位置，紅色點就是對手的戰機位置、而藍色點就是己方的其他戰機；在戰鬥時，有時候是會有一些紅色的箭咀出現的，這就是敵人應該在附近的指示，當一看見這一個箭咀時，就要加緊追着敵人；在目標出現的時候，便開始瞄準敵人，隨時開火，但有一點要注意的，就是在開火的時候一定要看清楚，不要射中自己一方的同伴；當畫面出現了一句紅色字「CAUTION」時，就是代表有敵人正向你開火，這時候最佳的閃避方法就是昇上高空了；另外，按下了SELECT之後，除了有地圖之外，還可以選擇向己方的其他機員下命令，分別有(一)任意行動；(二)狙擊敵人；(三)狙擊敵人的基地；(四)守衛自己基地；(五)援護其他的戰機；在戰鬥的第一場終了之後，回到了酒吧中便有一些機師可以顧用，有錢的話便可以考慮顧用他們。

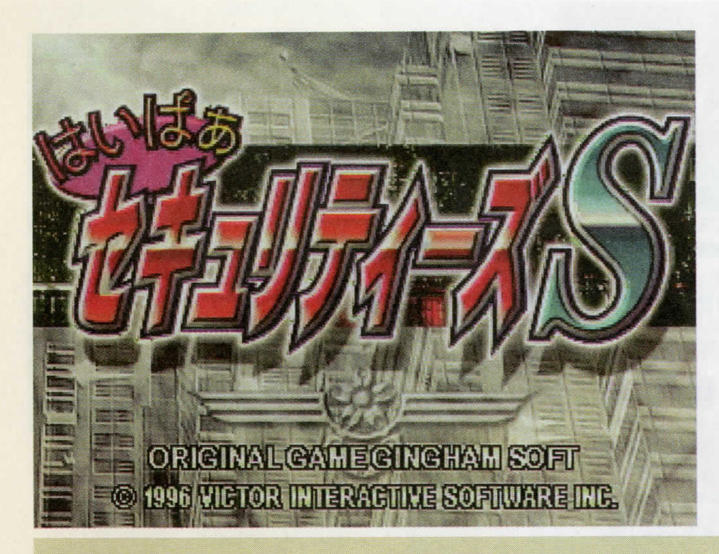










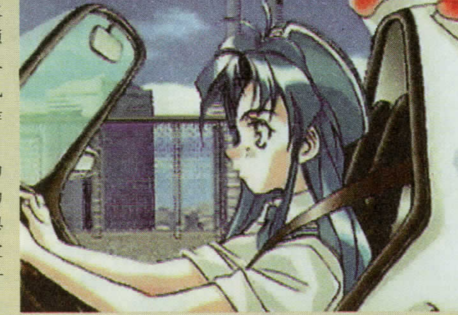


超級女保安 S

BY:J.J

HYPER SECURITIES S

序章



在廿一世紀初期的時候，日本政府為了應付日益增加的罪案及不足的預算，計劃將警察民營化，於是設下了三年的試用期，選擇了多間保安公司作民營警察的候補，以這時的前首都東京作為試驗地點。

玩者的身份，正是其中最有力的候補公司「總合治安保障有限公司」的「交通部機動一課」的新課長。但意想不到地，你的部下竟然是三位相當可愛的美少女，到底你能否為自己的公司爭取到成為正式民營警察？

人物介紹

城之內天香
TENKA JOHNOUCH

出生日期：12月6日
年齡：18歲
血型：B型
身高：162cm
體重：48kg
三圍：B=82 / W=58 / H=85
座駕：裝甲放水車輛BIG HOUND

一個典型的機械迷，一有時間便會和自己的座駕虎鐵在一起，因此最擅長的便是「TUNE車」或「警車巡邏」之類會和愛車有關的訓練及工作，但在「法科學習」及「健身」方面就不大擅長。在性格上，天香可算是那種不區小節的人，只是對愛車的調教會異常地執着，同時視競爭對手「日本治安保障」的小山田流花為宿敵。

春櫻小紅
KOBENI HARASAKI



本部的優秀監察員，由於為人不錯，所以是很受人歡迎的，她每隔半年便會前來評定一課的成績，另外亦會在遊戲開始前為你解釋遊戲各系統。



小山田流花
RUKA OYAMADA

總合治安保障最大的競敵「日本治安保障」特車三課的優秀職員，19歲，對車輛相當執着，並視天香為假想敵，一在街上見到她便會馬上提出決戰的要求。

野野村周次郎
SHUUJIROH NONOMURA

總合治安保障交通部部長，在遊戲中是玩者的直屬上司，現時43歲。他本來是警視廳交通機動隊的本部二課長，擁有很高的工作能力，只是從外表看不出來吧。



琴吹惠芽
AYAME KOTOBUKI

出生日期：8月12日
年齡：19歲
血型：AB型
身高：165cm
體重：50kg
三圍：B=90 / W=55 / H=83
座駕：全天候型自動二輪BROWNING

身裁是三人之中最出色的，雖然平常的性格十分溫柔，烹任、縫紉之類的興趣也是三人中最女性化的，但她其實也是一位十八般武藝樣樣精通的女孩，不少犯人都要她的一雙栦下。

在平常的訓練中，她較出色的是格鬥和射擊這兩項，但對「自由活動」、「TUNE車」以至「交通整理」都是很不習慣的。

三澤優雅
YUUGA MITSUSAWA

出生日期：3月23日
年齡：21歲
血型：A型
身高：168cm
體重：52kg
三圍：B=85 / W=56 / H=82
座駕：高速輕車輛HYPER 7

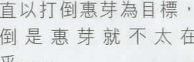
全日本聞名的三澤財閥的長女，名符其實的大小姐，為人相當自傲，但她確實是擁有很高的實力，在訓練、工作上沒有一種是不擅長的，加上她也有着人情味的一面，所以是很受同輩及後輩愛戴的。在作戰的時候，她通常都能利用自己的口才令對手喪失戰意，但這位大小姐在野野村部長的面前卻會像小貓般乖巧……

神條可憐
KAREN JINJOH

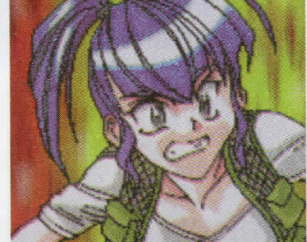
民營警察候補之一「勇氣保安」的員工，優雅在高中時代的後輩，同樣是出身自富裕家庭的千金小姐，更是對優雅相當憧憬，不過因為未能加入同一公司，於是便經常藉故向優雅挑戰以求與她見面……

森野小鳥
KOTORI MORINO

飛車黨「SKID ROW」的領隊，對自己可愛的名字經常也感到很大壓力的17歲少女。以往曾敗在惠芽手上，之後便一直以打倒惠芽為目標，倒是惠芽就不太在乎……











遊戲的進行方法

遊戲舞台的東京府共有23個地區，現時每個地區都會和某間保安公司直接簽約，而這些簽了約的其區在遊戲中則稱呼為「管轄」範圍。

閣下的目的，是要訓練部下的三名少女，以一星期為單位為她們編定各自的行動更表，讓她們進行各種訓練或工作，若工作中遇上罪犯則會進行咭牌式的戰鬥。

這遊戲的最大目的，是要在三年的遊戲時間內替自己的公司盡量爭取更多的管轄地區回來。要從其他公司手上奪去管轄範圍，你要先在該地區執行各種維持治安及交通的工作，提高該區居民對你的好感，當你成功將對手管轄區域的支持率提高至80%以上時，該區的契約便會你的那間公司手上。相反，若自己的管轄地區之中有支持率低於20%的區域出現時，契約便會自動解除，由於再度簽約需回復至80%以上的支持率，所以防止手上的區域解約是很重要的。

這遊戲每半年會進行一次中期成績評價，若你能超越預定成績便可得到額外的獎分，相反若未達目標則會減分，若連最低要求也未能達到的話，更會馬上GAMEOVER，相當可怕。

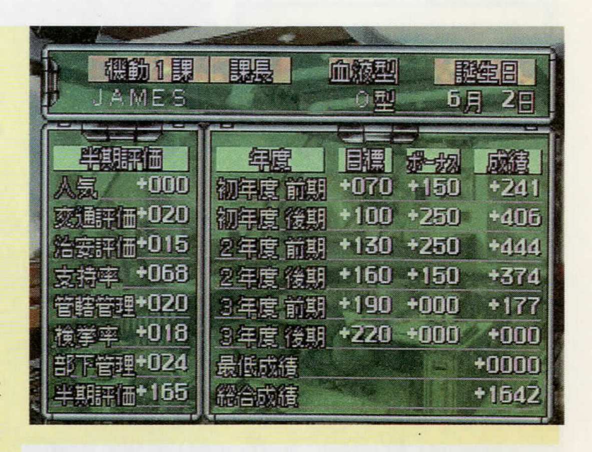
成績評價表的看法

半期評價

項目	內容
人氣	三名部下人氣值合計÷10的數值
交通評價	三名部下交通成績合計÷10的數值
治安評價	三名部下治安成績合計÷10的數值
支持率	三名部下管轄成績合計÷10的數值
管轄管理	半期中管轄契約的獎分值的合計值（新契約+10、解約-5）
檢舉率	三名部下檢舉率合計÷10的數值
部下管理	三名部下就業態度合計÷10的數值
半期評價	以上6項的合計數值

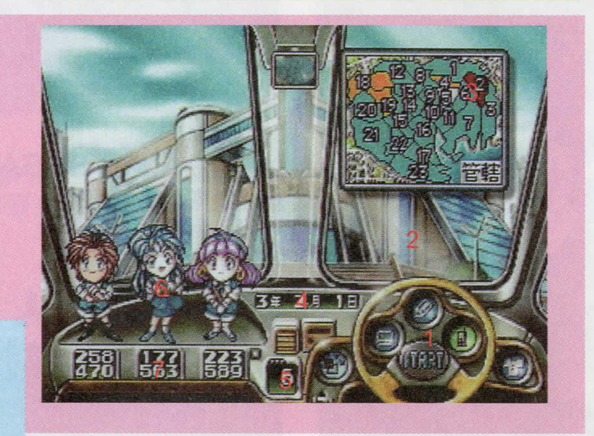
總合評價

年度	進行評價的年度。由初年度前期到3年度後期一共6次
目標	該半期內評價數值的目標
獎分	對該半期目標所得的額外半期評價而得到的獎分值
成績	該半期的成績。即半期評價和獎分值的總和
最低成績	該半期可接受的最低成績，若低於此數值便會GAMEOVER
總合評價	到現時為止各期成績的合計總和



主畫面的看法

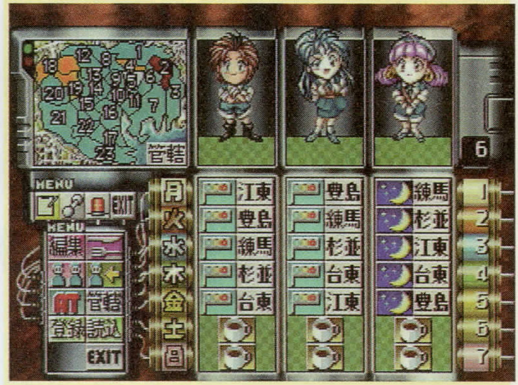
1.主要指令菜單
2.副指令菜單
3.東京府23區地圖
4.日期
5.累積行動點
6.人物狀態表示
7.壓力數值表



編定每周的日程

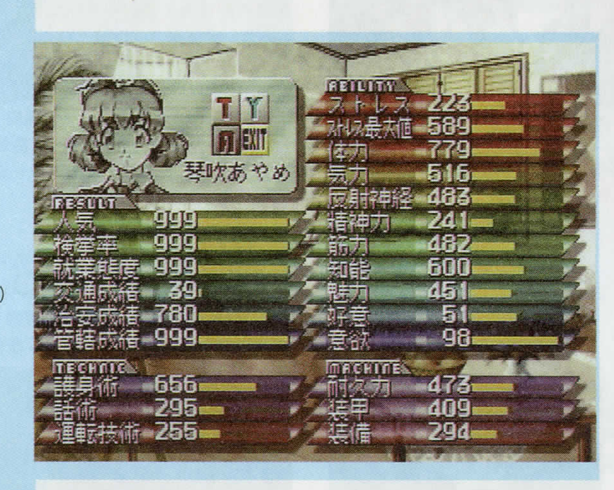
從主畫面進入了這個更表作成畫面後，各位便可替三位女角編定適當的行動日程，雖然指令之中附設有「自動（AT）」這欄，但因為這種自動編更是不會按實際需要而設定的，所以建議大家切勿使用。

除此之外，值得注意的是在畫面右上方顯示的行動點，基本上每星期你都會獲得2個行動點（若成功簽下新地區則可獲得5分作獎勵、解約則會相反地減5分），當累積這些行動點到一定數目後，便可在正常的日程中加進特別的安排（單對單指導、拍擋行動、共進晚餐），這行動點最多只能累積25點，必須好好珍惜。



狀態值一覽

項目	上限	內容
人氣	999	表示居民對你的歡迎程度
檢舉率	999	表示對檢舉罪犯方面的成績
就業態度	999	表示對工作的認真程度
交通成績	999	表示對交通機能方面工作的成績
治安成績	999	表示對維持治安方面工作的成績
管轄成績	999	表示對提高支持率方面的成績
護身術	999	表示在格鬥戰中的等級高低
話術	999	表示在戰鬥中說服對手的能力高低
運轉技術	999	表示在飛車戰中的等級高低
壓力	999	現時的壓力，愈高會愈不利
壓力上限	999	壓力的上限，（體力+氣力+耐久力）÷3
體力	999	會作為格鬥戰時的HP
氣力	999	會作為兩種戰鬥時的戰意（FP）
反射神經	999	會作為格鬥戰時的守備力（DF）
精神力	999	會在戰鬥中作為對精神攻擊方面的守備力（NS）
筋力	999	會作為格鬥戰中的攻擊力（AP）
知能	999	會在戰鬥中作為說服對手的說服力（PE）
魅力	999	主要在誘餌搜查中使用的數值
好意	99	即該女角對玩者的好感度
意欲	99	即該女角對工作的意欲度
耐久力	999	會作為飛車戰中的HP
裝甲	999	會作為飛車戰中的防禦力
裝備	999	會作為飛車戰中的攻擊力



各種訓練及工作介紹

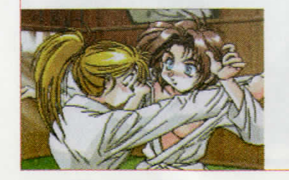
格鬥訓練

練習格鬥技之後，主要可令護身術及體力提高。護身術數值可增加格鬥戰時格鬥咭的數值、而體力亦會成為HP。

上昇項目　體力、精神力、護身術、好意、意欲、就業態度、壓力
下降項目　知能

人物特性

天香（普通）



優雅（普通）



惠芽（擅長）



運轉訓練

練習駕駛首先當然便會提高駕駛技術（運轉技術），這數值對飛車戰時的能力有着直接影響，另外同時提高的反射神經則會成為格鬥戰時的防禦力。



上昇項目　反射神經、運轉神經、裝甲、好意、意欲、就業態度、壓力
下降項目　筋力

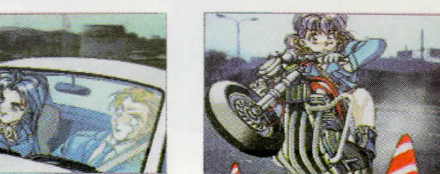
人物特性

天香（擅長）

優雅（普通）



惠芽（普通）



捕老鼠



其實即是設置路障來加強取締超速駕駛的方法，雖然可令檢舉率大幅提高，但因為會降低交通機能、支持率及人氣，所以不太適合過量使用（戰鬥時會採用格鬥戰的方法）。

上昇項目　檢舉率、就業態度、話術、裝甲、好意、意欲、壓力
下降項目　交通機能、支持率、人氣

人物特性

天香（普通）　優雅（普通）　惠芽（普通）





筋力強化



鍛練肌肉主要可令筋力及體力提高，其中筋力會成為格鬥戰時的攻擊力，但因為體力的上昇不及格鬥訓練時快，所以這訓練較適合主要作格鬥戰的人物。

上昇項目　體力、筋力、好意、意欲、就業態度、壓力
下降項目　精神力

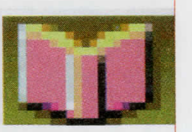
人物特性

天香（普通）　優雅（普通）　惠芽（普通）





法科學習



這訓練主要提高的是知能及話術這兩項對說服有關的能力，由於戰鬥中有時必須使用說服的戰法，所以應加強這方面的訓練，遺憾是天香對於書本式的學習方法是不太擅長的。

上昇項目　知能、話術、耐久力、意欲、好意、就業態度、壓力
下降項目　反射神經

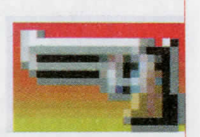
人物特性

天香（不擅長）　優雅（普通）　惠芽（普通）





射擊訓練



練習射擊可令氣力值大幅提高，由於這數值會成為兩種戰鬥時的戰意上限（FP），所以是必須加以訓練的，而且這種訓練不會有特別下降的數值，即使實行多幾次亦不會有甚麼反效果。

上昇項目　氣力、反射神經、知能、裝備、好意、意欲、就業態度、壓力
下降項目　——

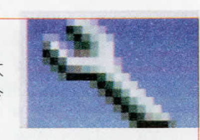
人物特性

天香（普通）　優雅（普通）　惠芽（擅長）



TUNE 車



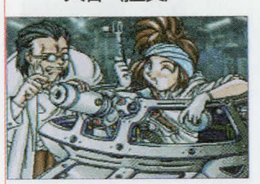


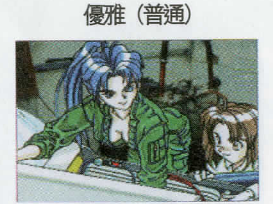
可同時提高三項對座駕有關的數值，這些數值不但對飛車戰時有極大影響，同時亦與各項有關交通的工作有所關連，但要小心實行太多時會令天香的魅力進一步降低。

上昇項目　耐久力、裝甲、裝備、好意、意欲、就業態度、壓力
下降項目　魅力

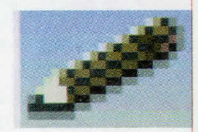
人物特性

天香（擅長）　優雅（普通）　惠芽（不擅長）





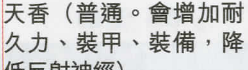
自由課題



除了精神力是全通外，三人在進行自由課題時各會上昇及下降不同的數值，另一方面，進行這種訓練時所增加的好意、意欲值也是比其他訓練時較大的。

上昇項目　精神力、好意、意欲、就業態度、壓力、其餘個別不同
下降項目　個別不同

人物特性



天香（普通。會增加耐久力、裝甲、裝備，降低反射神經）　優雅（普通。會增加氣力、魅力，降低運轉技術）　惠芽（不擅長。會增加體力、筋力，降低話術





健身



基本上這是唯一可提高魅力值的方法，雖然魅力值在遊戲中只對於「誘餌搜查」有幫助，但卻會對遊戲的結局有所影響，而且那訓練時的畫面亦相當可觀……

上昇項目　氣力、筋力、魅力、好意、意欲、就業態度、壓力
下降項目　——

人物特性

天香（不擅長）　優雅（普通）　惠芽（普通）







警車巡邏



主要可提高治安、支持率及人氣，雖然上昇率不及深夜巡邏，但壓力上昇得較慢，耐久力的消耗亦不會太大，適合在一般情況下使用（戰鬥時會以飛車戰方式進行）。

上昇項目　治安、支持率、人氣、就業態度、話術、好意、意欲、壓力
下降項目　耐久力

人物特性

天香（普通）　優雅（普通）　惠芽（普通）





深夜巡邏

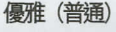


對各項數值的增加都較大，同時更可提高檢舉率，不過壓力會提高得很快，亦會令氣力及裝備這兩種數值降低。由於戰鬥是以格鬥戰方式進行，所以會很適合由惠芽來負責。

上昇項目　治安、支持率、人氣、檢舉率、就業態度、好意、意欲、壓力
下降項目　氣力、裝備

人物特性

天香（普通）　優雅（普通）　惠芽（擅長）







誘餌搜查



用自己作誘餌來引罪犯出現的方法，雖然對檢舉率的提高有極大幫助，但因為會令居民留下不好的印象，所以亦會對人氣等重要數值有負面影響，至於戰鬥時則是以格鬥戰方式進行的。

上昇項目　檢舉率、就業態度、氣力、魅力、好意、意欲、壓力
下降項目　治安、支持率、人氣

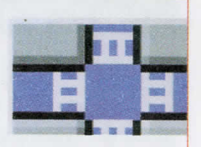
人物特性

天香（不擅長）　優雅（普通）　惠芽（普通）





道路巡邏

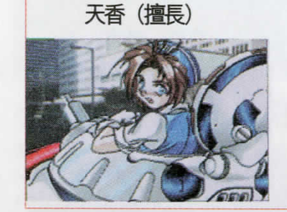
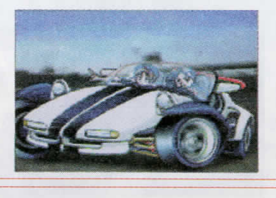
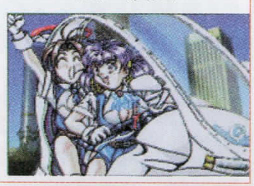


提高交通機能的基本方法。就如警車巡邏一樣，雖然比交通整理的效果稍低，但能力的降低亦不會太激烈，另因為戰鬥時會採用飛車戰的方法，所以擅長這方面的天香會很適合這工作。

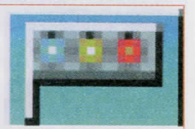
上昇項目　交通機能、支持率、人氣、就業態度、運轉技術、好意、意欲、壓力
下降項目　筋力

人物特性

天香（擅長）　優雅（普通）　惠芽（普通）

交通整理



一種可在短期內令交通機能大幅提高的方法，同時亦可令檢舉率增加，不過卻會令體力及裝甲值降低，而且惠芽是不擅長這種工作的（戰鬥時會採用飛車戰的方法）。

上昇項目　交通機能、支持率、人氣、檢舉率、就業態度、好意、意欲、壓力
下降項目　體力、裝甲

人物特性

天香（普通）　優雅（普通）　惠芽（不擅長）





待機



留守警署內等待隨時出動的方法，可令壓力值有一定程度的降低，而且對好意及意欲的影響亦不如休暇的激烈。另一方面，有時亦會有緊急出動的可能，而這時採用格鬥或飛車戰的可能性則是相等的。

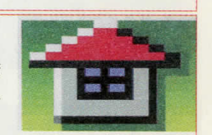
上昇項目　——
下降項目　壓力、好意、意欲

人物等性

天香、優雅、惠芽（普通）



休暇

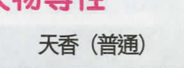


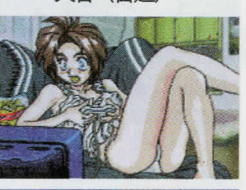
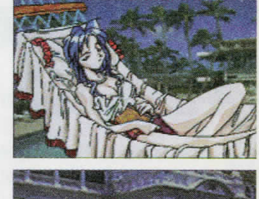
真正放暇一天的方法，對降低壓力的效果雖然很大，但卻會將辛苦儲下的好意及意欲值大幅降低，所以除非部下快要病倒，否則也是不建議各位使用這個指令的。

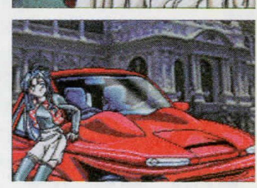
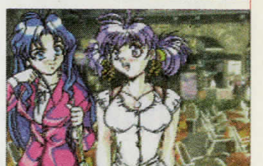
上昇項目　——
下降項目　壓力、好意、意欲

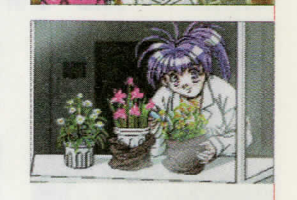
人物等性

天香（普通）　優雅（普通）　惠芽（普通）

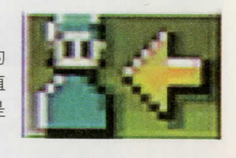


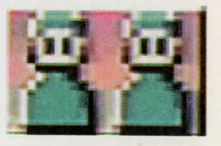



單對單指導



由你指定其中一名部下，在一星期內跟隨她一起行動並加以指導的方法，雖然會消耗6個行動點，但就能達到壓力值變化-2、其餘所有數值變化+1的效果。除此之外，若在指導其間發生戰鬥的話，所有數值都是會暫時增加20%的。

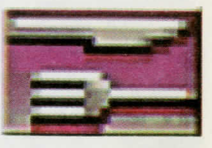
拍擋行動



任意選擇兩名部下，讓她們在一個星期內合作行動，在選擇時你要決定由誰來當領隊，這樣另一人在該星期的行動便會變成與領隊的相同。這指令的最大用途，是跟隨的一方在數值的上昇上可暫時與她的領隊相同，因此在某方面較弱的部下便可利用這方法來強化自己的弱點。

若然在這段時間發生戰鬥，你是可選擇由任何一方出戰的，但因為敵人會根據領隊的能力而設定，所以一般來說是不會需要換人的。

共進晚餐



利用7個行動點，選擇和其中一名部下在該星期結束後一起吃晚餐的方法，在用餐之餘，你可以選擇問她們有關工作、興趣或是當天的事情，若然你能適當地回應她們的說話，則可以對好意、意欲及壓力值作大幅的回復。以下我們會刊出三種話題時所有出現的對話可能性以及最適當的回答方法，加上不同話題可得出的結果一覽，由於共進晚餐對降壓的效果極大，相信能令大家在攻略時有一定幫助的。

問有關工作的事（仕事について聞く）

模式A
…そうか…俺は毎日、胃が痛いよ…
天香（失敗）、優雅（失敗）、惠芽（成功）
よし、これからも業績アップのために頑張ってくれ！
天香（普通）、優雅（普通）、惠芽（失敗）
いやぁ、ほんと、君が俺の部下で良かったよ！
天香（成功）、優雅（成功）、惠芽（普通）

模式B
そんな事ないぞ！君はこの仕事に向いている！
天香（成功）、優雅（普通）、惠芽（普通）
そうだな、君には向いてないかもしれんな…
天香（失敗）、優雅（成功）、惠芽（失敗）
そういわずに、頑張ってくれよ！
天香（普通）、優雅（失敗）、惠芽（成功）

模式C
上司としては、苦手なものがない方が良いな…
天香（失敗）、優雅（失敗）、惠芽（成功）
まぁ…苦手なものがある方が可愛いげはあるな…
天香（普通）、優雅（成功）、惠芽（失敗）]
気にするな！得意な分野をどんどん伸ばせばいい！
天香（成功）、優雅（普通）、惠芽（普通）

對話結果

	好意	意欲	壓力
成功	無變化	+5	-壓力值上限1/5
普通	無變化	+2	-壓力值上限1/10
失敗	無變化	-2	-壓力值上限1/10

問有關今日的事情（今日の事について聞く）

模式A
じゃあ、また誘っても良いか？
天香（成功）、優雅（普通）、惠芽（普通）
…まあ、たまにはな…
天香（失敗）、優雅（失敗）、惠芽（成功）
まあこれも上司の勤めってやつかな。
天香（普通）、優雅（成功）、惠芽（失敗）

模式B
だろ！部長に教えてもらったんだ！
天香（普通）、優雅（成功）、惠芽（失敗）
だろ！ここはうまいって評判だからな！
天香（成功）、優雅（失敗）、惠芽（普通）
だろ！そのサカナのやつちょっとくれ。パクッ
天香（失敗）、優雅（普通）、惠芽（成功）

模式C
い…いや、そういうことじゃないんだが…
天香（普通）、優雅（普通）、惠芽（失敗）
まさか！そんなことは絶対はないぞ！
天香（成功）、優雅（失敗）、惠芽（普通）
…えーっと、実はそうなんだ…
天香（失敗）、優雅（成功）、惠芽（成功）

對話結果

	好意	意欲	壓力
成功	+10	-無沒化	-壓力值上限1/10
普通	+5	-無沒化	-壓力值上限1/20
失敗	-5	-無沒化	+壓力值上限1/20

問有關興趣的事（趣味について聞く）

模式A
そうか、じゃあ今度一緒にどうだ？
天香（普通）、優雅（成功）、惠芽（失敗）
事故とかケガは気をつけろよ！
天香（成功）、優雅（失敗）、惠芽（普通）
なんだ、デートとかはしないのか？
天香（失敗）、優雅（普通）、惠芽（成功）

模式B
そっそうか…なかなか…良い趣味だな…
天香（成功）、優雅（普通）、惠芽（失敗）
ほぅ、そのうち俺にも教えてくれよ。
天香（普通）、優雅（成功）、惠芽（普通）
もっと違う趣味を持った方がいいんじゃないか？
天香（失敗）、優雅（失敗）、惠芽（成功）

模式C
えっ、君にそんな趣味があるなんて意外だな…
天香（普通）、優雅（普通）、惠芽（失敗）
えっ、びっくりたな、実は俺もそうなんだ…
天香（成功）、優雅（失敗）、惠芽（普通）
なるほど、君らしいね。
天香（失敗）、優雅（成功）、惠芽（成功）

對話結果

	好意	意欲	壓力
成功	+5	+10	-無沒化
普通	+2	+5	-無沒化
失敗	-2	-5	-無沒化

全特殊指令對能力值影響簡表

○=最佳效果、△=一般效果、×=負面效果、☆=只對特定人物有效果

結果\項目	格鬥訓練	運轉訓練	筋力強化	法科學習	射擊訓練	TUNE車	自由課題	健身	警車巡邏	深夜巡邏	誘餌搜查	道路巡邏	交通整理	捉老鼠	待機	休暇	單對單指導	拍擕行動	共進晚餐
提高人氣值									△	○	×	△	○	×					
提高檢舉率										△	○		△	○					
提高就業態度	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△					
提高交通成績												△	○	×					
提高治安成績									△	○	×								
提高管轄成績									△	○	×	△	○	×					
提高護身術	△																		
提高話術				○					○					△					
提高運轉技術		△										△							
減低壓力	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	△	○	○		○
增加壓力值上限	○		△	△	○	○	△		×		△		×						
增加體力	○		△				☆						×						
增加氣力					○		☆				△								
提高反射神經		○		×	△														
提高精神力	△		×				○												
提高筋力		×	○					△				×							
提高知能	×			○	△														
提高魅力						×	☆	○			△								
提高好意值	△	△	△	△	△	△	○	△	△	△	△	△	△	△	×	×	○		○
提高意欲值	△	△	△	△	△	△	○	△	△	△	△	△	△	△	×	×	○		○
提高耐久力				△		○	☆		×										
提高裝甲值		△				△							×	△					
提高裝備值					△	○				×									

人物狀態變化對遊戲的影響

在遊戲的主畫面中，你經常也會看到代表着三位女主角的Q版公仔，這些公仔除了可愛之外，其實亦代表着她們現時的狀態，這些狀態各會對行動的進行帶來影響，所以若發現她們進入了負面的狀態時便應盡快加以處理，否則你又怎能稱得上是她們的上司呢？

普通狀態

遊戲中最基本的狀態，這時候其實會再按她們的「意欲」而分為三級，若意欲不足25時、每星期會有一至兩次「走更」，意欲26~50時是每星期0~1次，只有意欲在51或以上時才會完全依你的更表行動。

絕好調狀態



遊戲中的最佳狀態，出現條件除了要壓力在其上限的1/5以下、意欲值在80以上之外，更要在隱藏的數值「情緒值」接近頂點時才會出現。

進入這狀態時，不但會完全依你的更表行動，壓力、意欲之外的數值增加更會有+2的修正（好意的修正值是+1）。

上機嫌狀態





即是所謂「心情好」的狀態，發生條件為壓力在上限1/5以下而意欲在80以上，進入這狀態後，除壓力及意欲外的數值都會有+1的修正，但卻會有一星期0~2次走更的機會，所以並非是完全有利的。

疲勞狀態



當壓力值達到上限3/5以上時會出現的狀態，雖然數值的增減和普通狀態時一樣，但因為每星期會有1~2次走更的機會，所以是應盡快補救的。

病氣狀態

除了壓力值達到上限7/10以上或是正在疲勞狀態中均有可能變成這種狀態。除了壓力、好意、意欲以外的狀態修正會有-1的負面修正外，每星期更會有2~3次走更的機會。

不機嫌狀態



當壓力在上限的1/2以上而好意值又在20以下時便會進入這種狀態，雖然不會有狀態值的負面修正，但每星期卻會有2~3次走更的機會。

迷失狀態

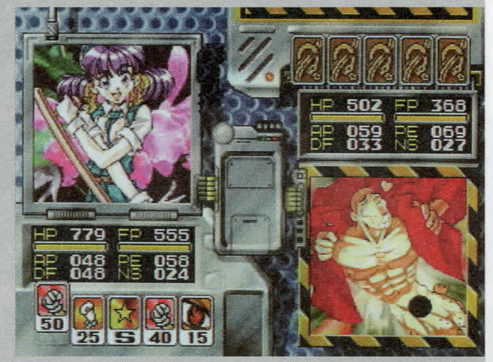


當壓力在上限的3/5以上而意欲又在40以下，再加上隱藏的「情緒值」在最低點附近時出現的狀態。最主要的負面影響是壓力、意欲以外的數值增加會全部作出-1的修正。

犯人出現！CARD BATTLE開始

在工作途中突然有罪犯出現了！這時便會進入戰鬥模式之中，雖然戰鬥分為飛車戰和格鬥戰兩種情況，但兩者所用的基本系統其實是一樣的，首先，遇上罪犯的女角和敵人會各有五張咭牌，而你則應在開戰前先參考自己和敵人的能力值來決定採用哪種攻擊方式。這咭牌戰會以30個回合作為限時，若到達限時的時候敵人的HP或FP在1/5之下便會成功逮捕，否則便只有1/8的機會可成功逮捕、有極大可能是會被敵人逃掉的。

以下我們會先介紹幾種在戰鬥中會出現的咭牌，然後再將會出現的敵人逐一分析。



會在戰鬥中出現的咭牌種類

攻擊咭



以自己的攻擊力（AP）減去敵人的防禦力（DF）再加上攻擊咭的點數大小來決定殺傷力，可減去對方的HP。

說服咭



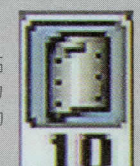
以自己的說服力（PE）減去敵人的精神力（NS）再加上說服咭的點數大小來決定殺傷力，可減去對方的戰意（FP）。

罵聲咭



用途和說服咭一樣，最初只會在敵人那方出現，但當你的HP被減至一半以下時會進入罵聲模式，以這罵聲咭代替說服咭，優點是會比說服咭時有更大的說服力。

防禦咭



可在3回合的時間內提高相等於咭牌數值的防禦力（DF），降低對手直接攻擊時的殺傷力。

HP回復咭

可回復相等於咭牌數值的HP，若護身術及運轉技術的等級足夠便會出現較高數值的HP回復咭。

氣合回復咭

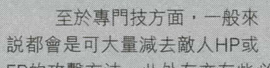
可回復相等於咭牌數值的FP，若話術的等級足夠便會出現較高數值的氣合回復咭。

換牌咭

會從自己及對手的牌中隨機選出一張來交換，一般來說都是在自己手上的牌太弱或是不適合戰術時才會使用的。

必殺技咭

必殺技分為共通技和專門技兩大類，共通技是HP全回復或更換手上全部咭牌這兩種類。



至於專門技方面，一般來說都會是可大量減去敵人HP或FP的攻擊方法，此外有亦有些必殺技是暫時封住敵人的行動2個回合的，總之都會是些稱得上是必殺技的招式。

會在戰鬥中出現的敵人種類

強盜（格鬥戰）
HP/S　AP/A　DF/A
FP/A　PE/A　NS/A
由於他的必殺技是令自己的DF在戰鬥中增加5~12，與其被他重復使用，倒不如一開始便專心使用說服攻擊。



醉漢（格鬥戰）
HP/B　AP/B　DF/B
FP/B　PE/B　NS/B
必殺技是AP+30~55的醉拳，另外要注意需用說服來逮捕他，否則會令支持率及人氣值下降。



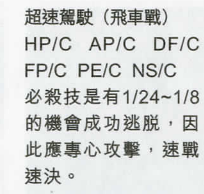
縱火狂（格鬥戰）
HP/C　AP/C　DF/C
FP/B　PE/C　NS/C
必殺技是令你的DF在戰鬥中降低3~7。

變態狂魔（格鬥戰）
HP/B　AP/B
DF/B　FP/A
PE/A　NS/B
必殺技是FP+30~60的精神攻擊，但他在使用這招時，HP亦會受到15~40的傷害。



色魔（格鬥戰）
HP/C　AP/C
DF/C　FP/C
PE/C　NS/C
必殺技是令你在1~2回合內不能行動。

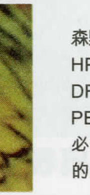
超速駕駛（飛車戰）
HP/C　AP/C　DF/C
FP/C　PE/C　NS/C
必殺技是有1/24~1/8的機會成功逃脫，因此應專心攻擊，速戰速決。



醉酒駕駛（飛車戰）
HP/B　AP/B　DF/B
FP/A　PE/B　NS/B
必殺技是AP+35~60的直接攻擊，但他在使用這招時，FP亦會受到20~38的傷害。

飛車黨（飛車戰）
HP/A　AP/A　DF/A
FP/B　PE/A　NS/A
必殺技是令你在1~2回合內不能行動的攻擊。





老婆婆（飛車戰）
HP/C　AP/C　DF/C
FP/B　PE/B　NS/B
必殺技是令你的DF在戰鬥中降低3~12。雖然她HP不高，但卻必需以說服來逮捕她，否則便會降低你的支持率及人氣值。

裝甲車（飛車戰）
HP/A　AP/A　DF/A
FP/A　PE/A　NS/A
必殺技是AP+30~60的超強力一擊。



小山田流花（飛車戰）
HP/A　AP/A　DF/A
FP/A　PE/A　NS/A
必殺技是AP+30~70的水砲直接攻擊。

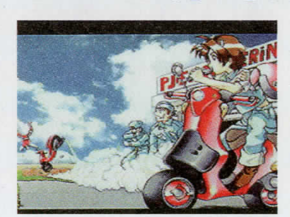
神條可憐（飛車戰）
HP/A　AP/A
DF/B　FP/S
PE/S　NS/A
必殺技是令你在戰鬥中的DF降低4~15。



森野小鳥（格鬥戰）
HP/A　AP/A
DF/B　FP/S
PE/S　NS/A
必殺技是PE+25~65的精神攻擊。



各式各樣的爆機畫面



當三年結束後，警察民營化的試驗期亦告一段落，這時電腦便會按你的成績而決定遊戲的結局，整個結局一共分為三部份，首先是看你在東京區內有多大勢力來決定警察民營化今後的去向，跟着便是由你的最終評價值來決定你的昇級、留任甚至降級，最後便會由3位女角各自的能力值來決定她們今後的去向，以下我們會刊出決定你職位變更的條件以及三位女角個別完結畫面的出現的方法，讓各位能作一參考。

玩者結局一覽

玩者最終評價值	結果	職位
3601~9999	6階級昇進	警本長
3251~3600	5階級昇進	警本副長
2901~3250	4階級昇進	警社長
2551~2900	3階級昇進	警專務
2201~2550	2階級昇進	警部長
1850~2200	1階級昇進	警部長補
1501~1850	現狀維持	警查課長
1151~1500	1階級降格	警查主任
0801~1150	2階級降格	警查長
0000~0800	3階級降格	警查

女角結局一覽

平均成績	平均能力	其他	人物結果
	600以上	魅力700以上	天香：樂隊主音、優雅：模持兒、惠芽：女子摔角手
550以上	550以上		天香：F-1技師、優雅：社長、惠芽：教習部長
550以下	550以上		天香：課長就任、優雅：教官就任、惠芽：課長就任
550以下	550以下		天香：主婦、優雅：結婚、惠芽：結婚
550以上	550以下		天香：另類技師、優雅：專門店店長、惠芽：槍械店店長

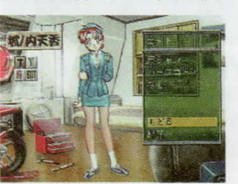
*平均成績是指「人氣」、「檢舉率」、「就業態度」、「交通成績」、「治安成績」、「管轄成績」相加後的平均值。
*平均能力是指「體力」、「氣力」、「反射能力」、「精神力」、「筋力」、「知能」、「魅力」、「耐久力」、「裝甲」、「裝備」相加後的平均值。

換衫模式









這遊戲除了正常的模式外，亦附加了一個可讓你隨時替三位女主角換衫的模式，事實上這模式對主線的遊戲全無影響，總之就是留給大家作為消閒用途的吧……

GPM EX



今期出紙16大版　　隨《遊戲誌》第43號附送



遊戲誌 GAME PLAYERS EX

VOL.17



速度、技術大比拼
首都高 BATTLE'97

公路戰終於移師至SATURN上開鑼



在PlayStation遊戲中，其中一個極為有名的賽車遊戲系列《首都高BATTLE》，現在終於完全移植至SEGA SATURN裏，而成為今次的《首都高BATTLE'97》。

軚盤萬歲！

各位如果有玩過PlayStation版的《首都高BATTLE》的話，有否記起它只能使用CONTROL PAD來控制車輛，因此操控絕不容易；但今次移植至SATURN之後，便可以使用軚盤。所以今次SATURN版的《首都高BATTLE'97》的操控性是比PlayStation版的高很多。

SS
RAC　MEM

製造商：IMAGINEER
發售日：發售中
價格：5800日圓
容量：CD-ROM



遊戲模式

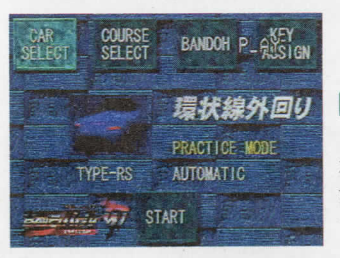
SCENARIO——故事模式



這個模式是要在三條不同的賽道上與不同的對手作一對一的競賽，當你能夠每跑勝三位對手之後，便能升一個級，當然每升一個級便能取得一些更強的賽車；而每跑一場都能取得分數，然後利用這些分到坂東正明的汽車補品店去購入一些部件來增強自車的性能，最終目的就是能夠唬勝土屋圭市。另外，勝出時所取得的分數與落敗時所取得的分數是不同的。

VS COM——與電腦車對戰

這當然是與一架由電腦操控的跑車作一對一的競賽，也是可以從三條賽道及十二架跑車中選出其一來對戰。



PARTICE——練習模式

這裏只有你一架車在賽道上奔馳，並沒有其他的車阻擋，玩者可以在此模式中用心地訓練過彎的最好方法。

CONFIG——設定模式

內裏可以設定比賽時所用的背景音樂及將遊戲內出場的車輛類形改名。

六角性能表的看法

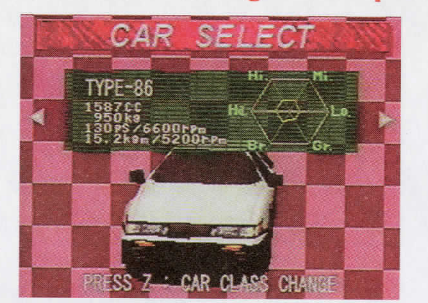
遊戲中不難見到一個六角形的車輛性能表，至於那些英文簡寫又意味著甚麼呢？其實那是在哪方面的性能較好，哪方面的性能較差，黃線越接近英文字的則表示那一方的性能較強。而那些英文字的意思是：LO——低速域時的加速力、MI——中速域時的加速力、HI——高速域昤的加速力、HA——控制靈敏度、BR——減速性能、GR——咬地性能。

遊戲中登場的車種

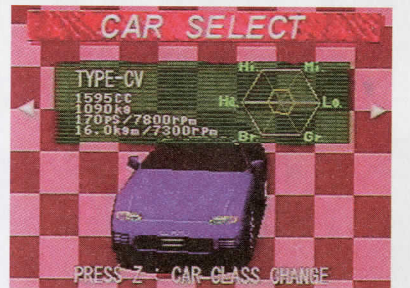
TYPE-RS
總排氣量：1839cc
車重：1020kg
最高馬力：130ps / 6500rpm
最高扭力：16.0kg / 4500rpm



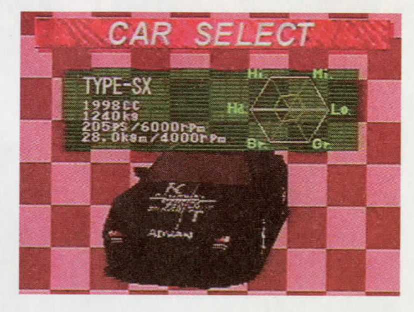
TYPE-86
總排氣量：1587cc
車重：950kg
最高馬力：130ps / 6600rpm
最高扭力：15.2kg / 5200rpm



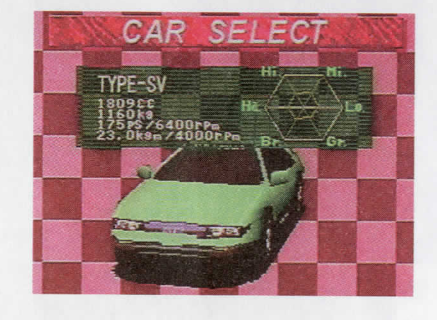
TYPE-CV
總排氣量：1595cc
車重：1090kg
最高馬力：170ps / 7800rpm
最高扭力：16.0kg / 7300rpm



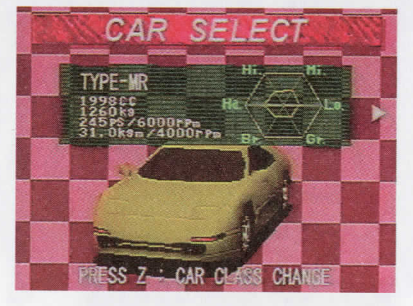
TYPE-SX
總排氣量：1998cc
車重：1240kg
最高馬力：205ps / 6000rpm
最高扭力：28.0kg / 4000rpm



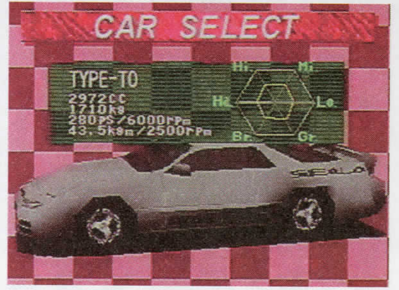
TYPE-SV
總排氣量：1809cc
車重：1160kg
最高馬力：175ps / 6400rpm
最高扭力：23.0kg / 4000rpm



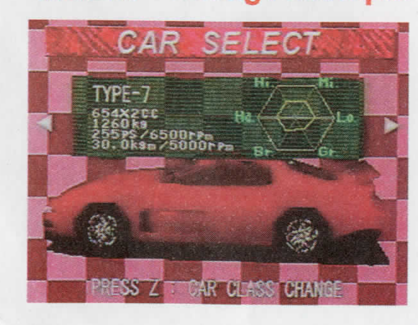
TYPE-MR
總排氣量：1998cc
車重：1260kg
最高馬力：245ps / 6000rpm
最高扭力：31.0kg / 4000rpm



TYPE-TO
總排氣量：2972cc
車重：1710kg
最高馬力：280ps / 6000rpm
最高扭力：43.5kg / 2500rpm




TYPE-ZX
總排氣量：2960cc
車重：1540kg
最高馬力：280ps / 6400rpm
最高扭力：39.6kg / 3600rpm

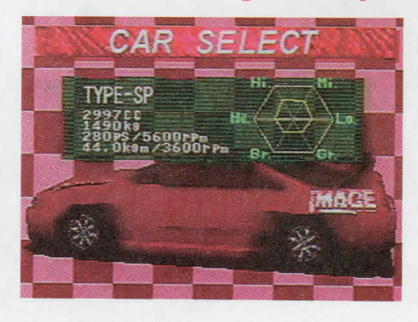


TYPE-7
總排氣量：654×2cc
車重：1260kg
最高馬力：255ps / 6500rpm
最高扭力：30.0kg / 5000rpm

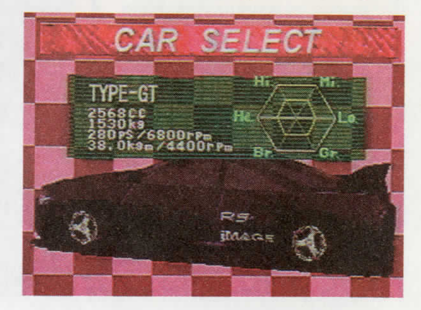
TYPE-NS
總排氣量：2998cc
車重：1540kg
最高馬力：280ps / 6400rpm
最高扭力：30.0kg / 5400rpm

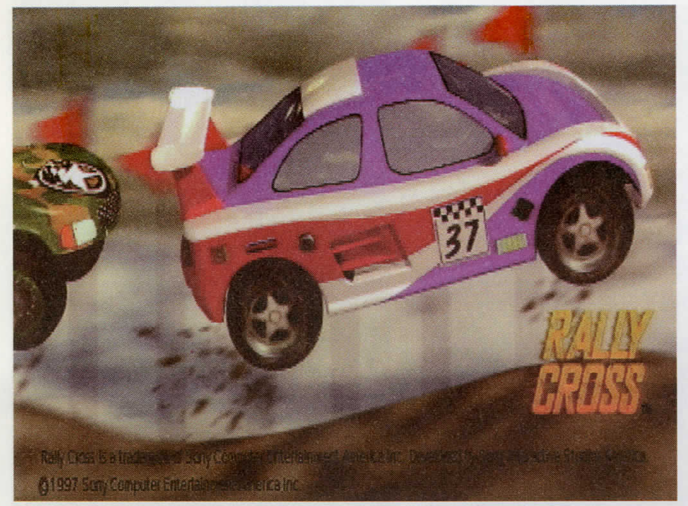


TYPE-SP
總排氣量：2997cc
車重：1490kg
最高馬力：280ps / 5600rpm
最高扭力：44.0kg / 3600rpm



TYPE-GT
總排氣量：2568cc
車重：1530kg
最高馬力：280ps / 6800rpm
最高扭力：38.0kg / 4400rpm





RALLY CROSS

飛天遁地越野車 炒車炒到反哂艇

在PS上曾經推出不少精采的賽車遊戲，這次介紹的《RALLY CROSS》雖然並不易玩，可是若能將駕駛的要決掌握純熟，說不定可體會到這遊戲的樂趣！

操作一覽

十字掣	將車子轉左或轉右
□	刹制
△	離合器
×	加速
○	暫時將視點改變為「從車的前方往後望」
L1、R1	改變排擋（俗稱波箱，R→N→1→2→3→4）
L2、R2	向左或向右翻滾車身，在車子四輪朝天時使用
START	暫停賽事來改變視點或放棄賽事等設定

基本系統簡介

這隻最多可以4人同時進行的遊戲，內容可以用「相當豐富」來形容，事關玩者可以選擇在不同地區進行的合共6條賽道，全部登場車輛高達20款，還有練習賽和分站賽兩大模式，又有3種不同難度選擇，由近至遠共有4個視點讓玩者自由轉換，再加上CD音源的配合，非常大堆頭。



■2人對戰時，畫面是會分為上下兩邊的

遊戲模式

這遊戲主要分為兩種模式——練習賽（SINGLE RACE）與及分站賽（SEASON）。先說練習賽，這裏共有五款不同的玩法可選，分別是無限制圈數的自由練習（UNLIMITED LAPS）、以常規賽事的圈數和電腦車手進行練習之單人賽（SOLO RACE）、面對3名電腦之四人賽（RACE）、和一名對手進行相反方向競賽之對頭賽（HEAD ON）、與及和3名電腦的對頭賽（SUICIDE）。



■超級難玩的SUICIDE模式，三架電腦敵車迎頭駛來

至於分站賽方面，就像格林披治賽一樣玩者要在3條指定賽道中和電腦對戰，接着再跑3場逆走模式，完成合共6場後就可知道能否取得冠軍寶座。在這個模式中，每場得到第一名的可獲100分、其餘三名分別是75分、50分和25分。由於這模式需時，所以是可在每場賽事之間SAVE的。



■四腳……應是四輪朝天，看我的鯉魚翻身



■哈，回復原狀了



製造商：SCEA
記憶：1~3 BLOCKS



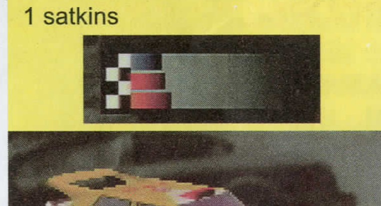
■賽事結束後便知道自己的排名和時間

8款初期登場賽車

80 wra



1 satkins





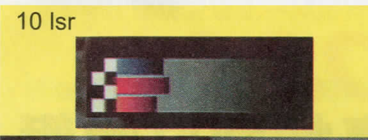
9 skb



27 lyons



10 lsr

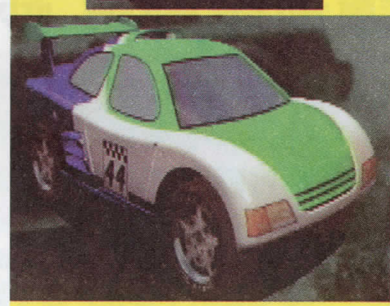




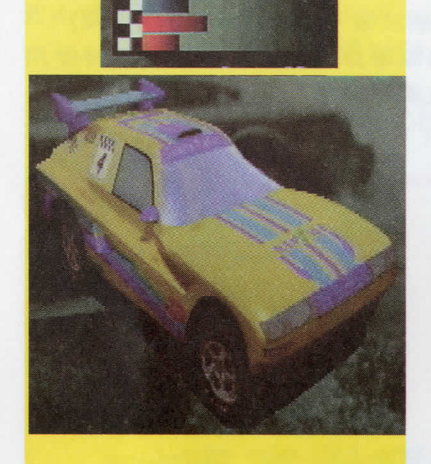


44 monkey





4 reptile



12 alta



註：ACCELERATION=加速能力、
HANDLING=操控程度、
SPEED=最高速度

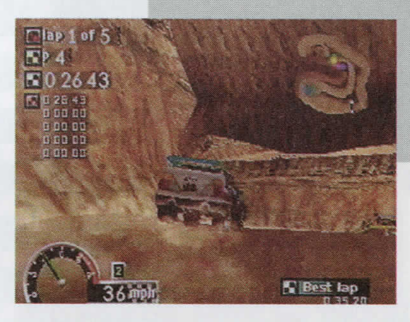
3條基本賽道分析

COURSE 1：OASIS 綠洲

這條賽道相當難玩，因為一起步便發現左右兩邊佈滿高高的沙丘，只要不守着中線就很容易會炒上沙堆反車。過了一會前面便有幾條分叉路，小心被路旁的巨石頂着。要記着所有急彎的位置，只要沿途沒有炒車便有勝望。



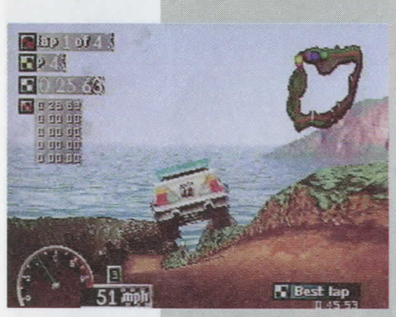




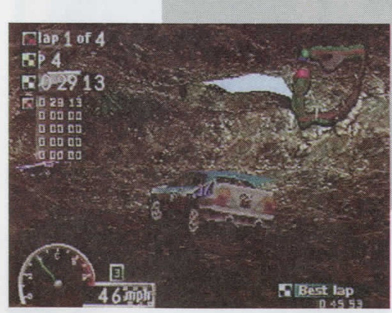


COURSE 2：JUNGLE 森林

三條賽道之中這條比較容易，因為沿途都很平坦，最需要注意的是剛駛入隧道時的地勢，和接踵而來的5個急彎。好好享受從高處墮下的快感吧！



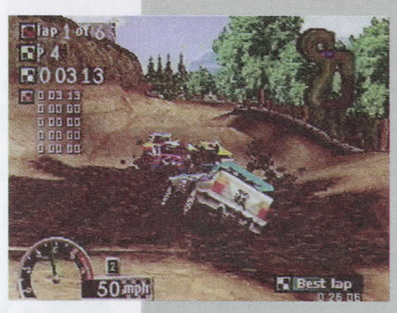




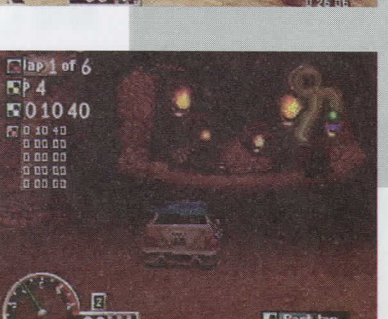


COURSE 3：MINE 礦坑

這條S字型的賽道，可算是頭兩條的混合體——既有OASIS隨處突起的地形，也有JUNGLE的直路，不過最麻煩的可算是部份賽道分為高低兩條線，稍一不慎便會炒向兩條線中間的暗斜區。









跟着還有甚麼？

在SEASON模式中，只要在6場賽事（上述3條賽道和它們的逆走模式）取得好成績，總得分能夠排第一位的話，就會出現另外3條賽道ALPINE、GARDENS和STADIUM了，此外還可選用新增的車輛。

次世代中的超時空要塞
超時空要塞VF-X



十多年前曾瘋魔一時的科幻動畫《超時空要塞》為動畫界帶來一陣變形機械人旋風。今時今日，藉着次世代機的3D功能，大家終於可以一嘗架駛變形戰機「韋基利」，在漫天飛彈的空中穿梭。





任務是救出偶像歌手

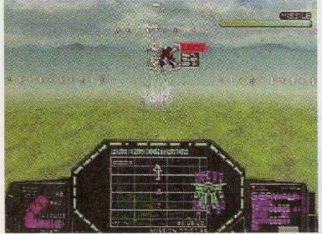
2047年，偶像組合「MILKY DOLLS」在地球聯合軍創立的紀念典禮中，被一艘神秘的太空戰艦擄去，並利用超空間航法逃脫了，聯合政軍對這件事大為監，因為原來「MILKY DOLLS」是聯合軍對祖拿達軍的第二期防衛計劃「SOUND PROJECT」的重要成員。MILKY DOLLS分別被囚禁在不同的地方，你身為聯合軍的皇牌機師，任務除了擊遺叛亂的視拿達軍之外，還要將「MILKY DOLLS」的成員一一救出。





各種超時空要塞名機任君選擇

玩者在遊戲中可以用到的《超時空要塞》名機共有六款，包括最古老的VF-1、在電視版結局階提到的VF-1後繼機種VF-4、在《超時空要塞7》中登場的VF-11和VF-17、及在OVA《超時空要塞PLUS》中發場的VF-19和VF-22。憑着PS的立體機能，各機的變形系統給忠實地移植出來。

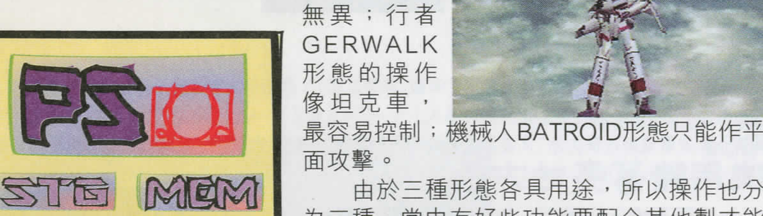




■每款戰機的操作儀表板都有所不同。

複雜的操作

超時空要塞中的戰機都可以變換三種形態——戰機FIGHTER形態跟一般戰機的操作無異；行者GERWALK形態的操作像坦克車，最容易控制；機械人BATROID形態只能作平面攻擊。



由於三種形態各具用途，所以操作也分為三種，當中有好些功能要配合其他掣才能使出，例如用手掣在行者形態時作原旋轉就要按着L1或L2掣來按方向掣；而各形態的必殺技就要按着R1掣來按□△×○掣來選擇，操作上是比較複雜的。

此外，遊戲說明書上只介紹了手掣的操的操作，使用飛機棍的操作所提不多，大家宜在開始玩之前先在CONFIG畫面中看一看各種形態的操作。筆者用過兩款PS飛機棍來玩，由以左手的搖桿只需要用作速度控制，所以IMAGINEER的IMAGEGUN會較為好用。

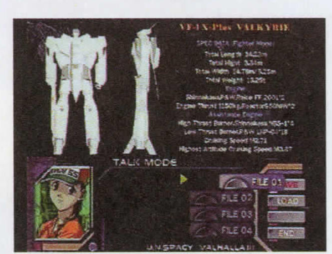
至於《超時空要塞》有名的漫天飛彈，操作就像玩《RAY STORM》那樣，按下飛彈掣就可以在一個畫面內鎖定五、六個目標，放手就會發射。



PS
STG　MCM

製造商：BANDAI VISUAL
價格：6800日圓
容量：CD-ROM

儲存進度



這遊戲是可以儲存進度的，要在選擇戰機畫面時才可儲存或載入進度。在那畫面按×掣就可選擇，選END的話是代表結束遊戲。

拯救MILKY DOLLS大作戰

MISSION 1

這一場戰鬥其實只是艦長安排用來考驗你能力的模擬戰，目標只得一架機，大家可以藉此熟習戰機的操作。

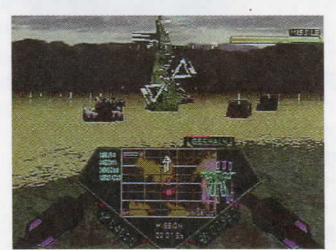


MISSION 2

正式的戰鬥開始，你要到惑星艾斯安去催毀敵人三個雷達站。任務分兩部分，先是飛到目的地之前擊倒二機一組的敵軍防衛機，然後就是入城破壞雷達站。催毀雷達站之後就可救出第一位「MILKY DOLLS」的成員。

MISSION 3

這次要攻擊的是敵軍的軍事衛星，來迎擊的敵人相當多，加上是在小行星帶作戰，很容易撞上隕石，小行星同時會干擾雷達的鎖定系統，令你浪費飛彈。



MISSION 4

拯救另一位「MILKY DOLLS」成員的任務，任務分為兩部分，先是要催毀敵人的四個雷達塔，各雷達站的守軍都非常多，所以催毀雷達站之後就應「鬆人」，然後入城作市街戰。





三國無雙

PS　FIG　2P　MEM

製造商：KOEI
發售日：發售中
售價：5800日圓
記憶：1 BLOCK
容量：CD-ROM

一隻筆者期待已久的3D對戰格鬥遊戲《三國無雙》終於推出了市場了，究竟一直以戰國SLG而聞名的《KOEI》，推出第一隻格鬥GAME會是甚樣的呢？現在就為大家作一個簡短的介紹及刊登出十位主要角色的出招表吧！

操作方法

十字鍵——控制人物的方向；拉←方是上及中段攻擊的擋格，而拉↙是下段攻擊的擋格

□鍵——斬攻擊

△鍵——刺攻擊

×鍵——格開對手的斬攻擊

○鍵——瀉開對手的刺攻擊

START鍵——暫停遊戲

SELECT鍵——與START鍵一同按下的話，就會RESET遊戲

遊戲中的模式

1P BATTLE——單打模式，但可以有挑戰者插入

VERSUS——純粹對戰的模式

TEAM BATTLE——以三對三的方式戰鬥，其中圓形的箭咀是再選擇過之前選擇的人物，而問號是電腦助你任選人物

TOURNAMENT——出線型式的比賽，最多可以有八人參加；若是選擇好一位人物的話，就按下那一個直線的箭咀處

TIME TRIAL——即是一般遊戲中的TIME ATTACK MODE

ENDURANCE——即是一般遊戲中的SURVIAL MODE

PRACTICE——在這裏可以練習一下人物的出招方法及一些連續技

OPTION——更改遊戲中的設定，如時間限制及難度等等

出招表

→輕拍　⟶長入

趙雲

崩山龍爪落	□、△、△、□
崩山龍爪旋	□、△、△、↓□
龍旋陣	↙□、□
圓月輪	←↙↓↘→□、□、□
神威	⟶△、△
逆鱗	↓↙←□
閃吼	→↓↘□

關羽




連霸	□、□
雷擊閃	△、□
赤烈崩林	→□、□
青龍岩斬破	↓↘→□
龍尾掃擊	↓↙←□
青龍天翔	→↓↘△
青龍圓陣	←□
鬥龍雷擊霸	青龍圓陣後□、□、△、□

夏侯惇



煉獄斬	↘□、□
紅蓮斬	⟶□
炮舌紅蓮	⟶△、□
炮舌烈尖襲	⟶△、△、□
旋麟斬	↓↘→□
煌華斬	↓↙←□
穿角	↓↘→△
天跋	穿角擊中後□+△

張飛



虎燕迅擊	□、□、△
斷烈柄擊	↓↘→□
烈破爆閃	↘□、□、△
猛虎咆	↓↙←△
燕人衝靠	⟶△
一喝	→↓↘△
猛虎斷烈擊	↓↙←□、□
碎彈襲	↓↘→△

貂蟬



朧水鏡	□、□、□
芙蓉腳	→←
濟美空舞	↗□
蓮車風輪	⟶□
蟬孔雀	↓↙←□
憐彗翔	→↓↘△
桃白泉	→↓↘□、□
背拍翔	於對手背後□、□

典韋



連旋崩	□、□、□
碎降	△、□
惡來一擊	↓↙←△
惡來逆轉	←△
惡來掃襲擊	↙□
吠劉	↓△、□
惡來連震腳	↘△、△
惡來揚斜	→↓↘□

陸遜




疾雙閃	□、□
尖刺游	⟶□、△、□
飛燕天襲	↙□
噛穿	⟶△
翔旋輪	↓↘→□、□、□
疾地雙襲	↓↙←□、□
飛閃	→↓↘□

許褚

轟連砲	□、△、△
轟連墜	△、□、□
鼎碎	→□
奔流打	↓↙←□
轟連奔流打	←□、→□、←□
烈震跳鎚	↓↘→□、↑□
鳩尾襲	⟶△
背骨碎	鳩尾襲擊中後□+△

周瑜



火焰刃	□、□、□
灼裂尖	△、□、△
侵火翼刃	→△、□
鵬炎翔	↗□、□
煌輪	↘□、□
跳翼刃	↓↘→□
鵬翔	←□
麗格翻舞	鵬翔後□、□、↓□

太史慈



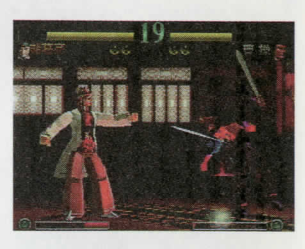
三咆襲	□、□、□
伏虎衝	←△
雙把衝	⟶△
岩碎連鋒	↓↙←△、△、△、△、△
豪咆	↓↘→□
虎狼衝	↓↘→△
翻狼	↓↙←□

超必殺技方面

這一隻遊戲中的超必殺技，名字是叫做「無雙亂舞」，而每位人物的使出方法都是一樣的；方法是在畫面下方的BAR滿了或能源見紅時輸入↓↘→□+×或↓↘→△+○，在使出了這一招之後，若立即按下斬攻擊或刺攻擊的話（又或者兩個鍵不同的配搭），就會令到這一式超必有所不同了。

使用諸葛亮的方法

只要不論任何難度，有否續版，將趙雲、關羽及張飛三人打爆機，就可以使用人物諸葛亮了。



使用曹操的方法

不論任何難度，有否續版，將夏侯惇、典韋、許褚、周瑜、陸遜、太史慈及貂蟬打爆機，就可以使用人物曹操了。

使用最終BOSS呂布的方法

同樣是不論任何難度，有否續版將諸葛亮及曹操打爆機，就可以使用最後BOSS呂布了。

